

1. Fabel-Tier-Lexikon:

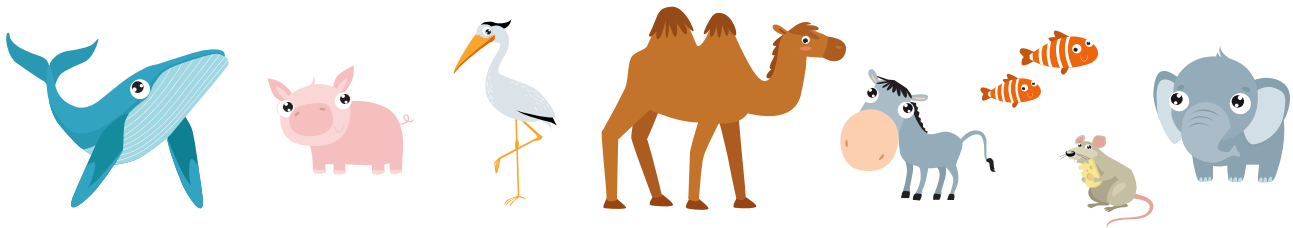
Viele Tiere hast du jetzt in den Fabeln von Äsop, Martin Luther, Rudyard Kipling, Mario Ramos und in den internationalen Fabeln kennengelernt.

Erstelle danach dein eigenes Tierfabellexikon.

Welche Fabeltiere haben welche Eigenschaften?

Du kannst hier auch nochmal das Internet-Spiel spielen, das du vor dem Hören der Fabeln gespielt hast. Bist du jetzt schneller?

<https://learningapps.org/14329074>



2. Werde selbst kreativ und dichte eine Fabel!

Achte darauf, dass sie alle Fabelmerkmale erfüllt:

- Welche Tiere sind deine Hauptfiguren?
- Welche Moral/welche Botschaft/welcher Lehrsatz soll aus deiner Fabel abzuleiten sein?
- Denke auch an den Handlungsaufbau:
Ausgangssituation-Aktion-Reaktion-Lösung/Moral

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Achtung Aufnahme:

Vertont im Team eure eigenen Fabeln und produziert kurze Fabel-Hörspiele!

Zu den wichtigsten Merkmalen eines Hörspiels gehört, dass

- **Dialoge** darin vorkommen, die von verschiedenen Stimmen gesprochen werden,
- **neben dem gesprochenen Text auch Geräusche** zu hören sind, die die Handlung untermalen oder eine bestimmte Stimmung/Atmosphäre erzeugen.

Hier empfiehlt es sich, noch einmal eines der Audios zu hören.

Wo kommen darin Geräusche vor? Was bewirken die Geräusche an dieser Stelle?

Um aus einigen eurer eigenen Fabeln kleine Hörspiele zu produzieren, geht in folgenden Schritten vor:

Sucht euch zunächst die Fabeln aus, die ihr vertonen wollt.

Lest euch dazu eure Fabeln gegenseitig laut vor.

Eure Auswahl-Kriterien sollten sein:

- **Welche Fabel hat eine Moral/eine Botschaft, die ihr überzeugend findet?**
- **Welche Fabel hat eine passende Länge (max. eine DIN A4-Seite)**
- **Welche ist gut zum Hören geeignet?**
- **Kommen Tiere darin vor, die besonders „charakteristische“ Stimmen haben? Tiere, die man gut nachahmen kann?**
- **Können Geräusche darin vorkommen? Welche? Womit kann man diese Geräusche imitieren oder produzieren?**

Je nach Klassengröße wählt ihr 3-5 Fabeln aus und teilt euch anschließend in Hörspielproduktionsteams auf:

Pro Fabel

- **sollten immer 4-6 Schüler*innen gemeinsam arbeiten,**
- **3-4 können eine Sprechrolle übernehmen (für jedes Tier und für den/die Erzähler*in)**
- **außerdem braucht ihr pro Gruppe eine*n Tonmeister*in, der oder die die Aufnahme übernimmt**
- **Und eine*n Sounddesigner*in, der/die für die Geräusche zuständig ist.**

- **Bei der Vergabe der Sprechrollen lohnt es sich, ein kleines Casting zu machen.**
- **Jede*r, der eine bestimmte Rolle haben möchte, spricht sie der Gruppe laut vor. Hört gut hin: Passt die Stimme? Gibt sie z.B. den Charakter des Tieres gut wieder? Wählt unter den Kandidat*innen die Person aus, deren Stimme am besten passt.**

- **Überlegt als nächstes, welche Geräusche in eurer Fabel vorkommen sollten. Könnt ihr sie mit eurer Stimme machen oder mit den Händen oder Füßen? Braucht ihr dazu bestimmte Klanggeber?**
- **Werft dazu auch einen Blick auf die Geräuschemachertrickliste.**

- **Übt eure Sprechrollen und auch die Geräusche. Macht mindestens 2 Proben.**
- **Sprecht den Text dazu laut mit verteilten Rollen durch und macht an den passenden Stellen die Geräusche. Lest dabei langsam und gut betont! Denkt daran, dass eure Zuhörer*innen euren Text nicht nachlesen können. Setzt genügend Pausen. Denkt daran, dass Pausen an der richtigen Stelle Spannung erzeugen können.**

- **Erst nach den Probedurchläufen startet ihr die Aufnahmen. Aufnahmen könnt ihr mit einem professionellen Aufnahmegerät oder einfach mit dem Handy.**

Auch bei den Aufnahmen gibt es ein paar Tipps zu beachten:

Aufnahmetipps

- 1. Geht mit dem Mikro/Handy nahe genug an die Aufnahmequelle (bei Sprachaufnahmen nahe an den Mund, bei anderen Aufnahmen z.B. nahe genug an das Geräusch).
Aber Vorsicht: auch nicht zu nah, denn sonst kann es zu „Ploppgeräuschen“ kommen.
Etwa eine Handlänge Abstand zwischen Mikro und Mund sollte sein.**
- 2. Nehmt lieber ein bisschen zu viel auf als zu wenig.
Das heißt auch: Startet die Aufnahme rechtzeitig. Pausen können später rausgeschnitten werden, wenn aber euer erstes Wort nur halb aufgenommen wurde, könnt ihr die Aufnahme nicht verwenden.
Genauso gilt: Stoppt nicht zu abrupt.**
- 3. Versprecher sind nicht schlimm. In diesem Fall soll der/die Sprechende den Satz mit dem Versprecher einfach noch mal wiederholen.
Versprecher können anschließend (am PC) herausgeschnitten werden.**
- 4. Führt die Aufnahme am besten im Stehen durch.**
- 5. Keine Hintergrund-/Nebengeräusche!
Achtet darauf, dass aus dem Nebenzimmer keine laute Musik und Gelächter kommt, während ihr aufnehmt, oder wenn ihr Außen- aufnahmen macht, nicht gerade viel Verkehr zu hören ist und kein lautes Auto vorbeikommt. Im Zweifel wiederholt die Aufnahme.
Achtet auch selbst darauf, keine zusätzlichen ungewollten Geräusche zu machen: Kleiderrascheln, Papierrascheln, Stuhlquietschen usw.!**



Geräuschemacher-Trickliste

Regen & Hagel	Reis, Linsen oder Erbsen in eine Pappschachtel rieseln lassen oder Mit den Fingern trommeln (möglichst viele Personen zeitgleich auf verschiedenem Untergrund)
Wind & Sturm	Luft- und evtl. leichte Pfeifgeräusche mit dem Mund erzeugen
Meeresbrandung	Mit zwei Kleiderbürsten in wellenförmigen Bewegungen über ein Kissen oder eine Pappe streichen oder eine runde Pappschachtel mit Reis befüllen, im Takt der Brandung hin und her bewegen bei starker Brandung/tosendem Meer: Erbsen in die Pappschachtel füllen
Donner	Murmeln in einen Luftballon füllen und zuknoten. Diesen vor dem Mikro hin- und her schütteln. oder Eine sehr große Pappe an einer Ecke festhalten und hin- und herschütteln oder Donnermacher (Pappschachtel mit Metallfeder) schütteln
Pferdegetrappel	2 Kokosnusshälften im Rhythmus eines Pferdegetrappels aneinander schlagen
Bach	Wasser in eine mit etwas Wasser gefüllte Schüssel langsam und gleichmäßig eingießen, zusätzlich mit den Händen in der Wasserschüssel plätschern
Schüsse	Ein flaches Holzlineal flach auf einen Tisch schlagen
Feuer	Nudelpackung drücken oder besser: Eine Kombi aus mehreren Materialien vor dem Mikro zum Knistern bringen, z. B. Alufolie, Butterbrotpapier, Knisterfolie, zusätzlich mit einem Geschirrtuch wedeln
Schritte	Schritte Papier zerknüllen und im gewünschten Schrittrhythmus gegeneinanderschlagen Im Laub: Geschenkband zerknäulen, dann „geht“ man mit den Fingern auf diesem Untergrund im Schrittrhythmus oder knautscht das Band mit den Händen im Schrittrhythmus Auf Kies Zucker oder Reis auf ein Papier streuen, dann „geht“ man mit den Fingern auf diesem Untergrund im Schrittrhythmus oder Mit den Fingern/Knöcheln über ein Kirschkernkissen laufen Im Schnee: Leinenbeutel mit Speisestärke füllen, zusammenknüllen. Diesen Beutel im Schritttempo in der Hand kneten
Flügelschlagen	Ein Geschirrtuch mit beiden Händen mehrmals kräftig auseinanderziehen
Froschquaken	Daumen an der Innenseite eines feuchten Glases reiben
Bienenschwarm	Luftballon aufblasen und mit einem Würfel füllen, Luftballon in der Hand schnell kreisen lassen.

Fahrrad	Einen alten unbespannten Regenschirm hin und wieder etwas schütteln und mit einer Fahrradklingel läuten oder altes Handrührgerät benutzen
Türknarren	Den Hebel einer Schraubzwinge aus Holz langsam festdrücken, dann wie-der etwas lockern und wieder festziehen oder Faschingsratsche benutzen oder Waldteufel (Plastikfaden gespannt zwischen zwei Holzstäben) benutzen
Prügelei	Im Takt eines Kampfes mit den flachen Händen auf die Schenkel klopfen und dazu vielleicht einen Schmerzenslaut ausstoßen
Gruselstimme	In einen Hohlkörper (eine große Blechdose oder eine Küchenrolle) mit verstellter Stimme sprechen
Kirchturmuhren/ Standuhr	Mit Holzkochlöffel auf Topfdeckel schlagen oder Klangschale benutzen
Schiffstuten	Dicht vor dem Mikro über den Hals einer offenen Flasche blasen. Volle Flasche = Ton hell, leere Flasche = Ton dumpf
Herzschlag	Geschirrtuch an den Enden fassen, auf- und zuziehen oder rhythmisch mit der Hand auf die Brust schlagen

Empfehlenswerte Links:

Wie arbeitet ein Geräuschemacher:

<https://www.youtube.com/watch?v=adbZza-emic>

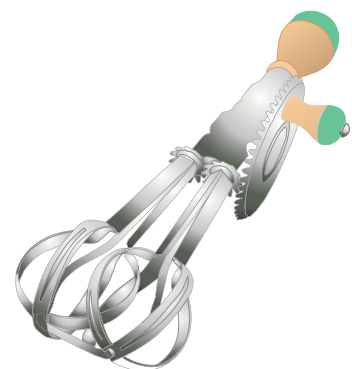
<https://www.youtube.com/watch?v=NR04fQTLUKo>

Geräuschemacher-Tipps für Kids:

<https://www.youtube.com/watch?v=5SIAqxddmg8>

Datenbank mit digitalen Geräuschen:

<https://www.audiyou.de/freesounds/>



Das kannst Du jetzt alles

Fabeln untersuchen

Fabeln nach ihrer Entstehungszeit unterscheiden

Fabelmerkmale nennen

Selbst eine Moral formulieren

Den typischen Aufbau einer Fabel kennzeichnen:

(Ausgangssituation --> Handlung (Aktion) -->

Gegenhandlung (Reaktion) --> Lösung / Moral)

Eine Fabel selbst gestalten

- d. h. einen eigenen Fabeltext schreiben
- und im Team daraus ein Hörspiel produzieren

